SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System*

NES-6U-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

U·fouR·ia™

THE SAGA

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

SUNSOFT

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

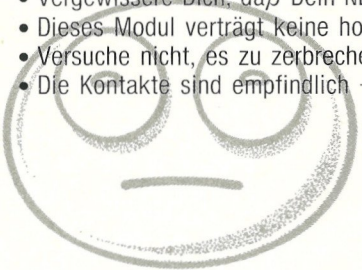
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

DANKE

Wir danken Dir. . . , daß Du SUNSOFTs "U∗four∗ia"-Modul gekauft hast. Lese dieses Buch sorgfältig und bewahre es sicher auf, damit Du später immer wieder darauf zurückgreifen kannst. Dann wirst Du mit diesem Spiel viel Spaß haben.

ZUR BEACHTUNG

- Vergewissere Dich, daß Dein NES ausgeschaltet ist, bevor Du dieses Modul einlegst.
- Dieses Modul verträgt keine hohen Temperaturschwankungen.
- Versuche nicht, es zu zerbrechen, zu plätten oder zu öffnen.
- Die Kontakte sind empfindlich - versuche nicht, sie zu säubern oder zu berühren.



INHALT

Die Geschichte 3
Die Spielbedienung 4
Wir blasen zum Angriff 5-6
So geht's den Bossen an den Kragen . 7
Die Hauptdarsteller 8-10
Bop-Louie's Saugtasse 10
Bildschirmdarstellung 11
Der "Subscreen" 12
Wertvolle Gegenstände 13-14
Passwörter 15
Karte 15
Ein paar Tips 16

Die Geschichte

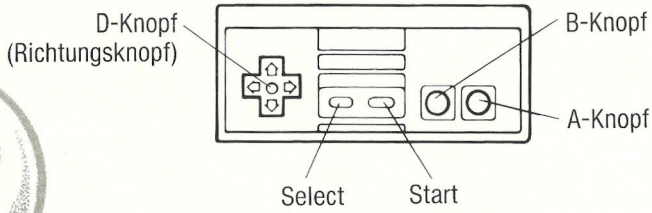
Es war einmal. . . Da existierte eine Welt namens Ufouria. Sie war so genannt, da nur vier Spezies in diesem wundervollen Land lebten. Alle Wesen von Ufouria lebten in Frieden und Harmonie zusammen.

Eines Tages suchten vier Freude, Bop-Louie, Freeon-Leon, Shades und Gil das große Abenteuer. Sie wollten herausfinden, was in einem großen Krater passiert. Um einen näheren Blick auf ihn werfen zu können, kletterten sie zum Kraterrand und entdeckten ein glänzendes Objekt, daß einem Kristall sehr ähnlich sah. Alle außer Bop wollten nun diesen Kristall erreichen. Bop wußte, daß es gefährlich war, über den Kraterrand zu steigen, und so trat er ein paar Schritte zurück. Plötzlich brach der Kraterrand ab, und seine Freunde fielen über den Rand hinaus und stürzten in die Tiefe.

Aus Angst um seine Freunde kletterte Bop-Louie vorsichtig über den Kraterrand hinab in die Tiefe und fand sich selbst in einer fremden und unbekannten Welt wieder - doch seine Freunde waren nirgends zu entdecken. Sie waren in tiefe Gruben gefallen und verloren ihr Gedächtnis.

Bop muß sich nun aufmachen, seine Freunde Freeon-Leon, Shades und Gil zu finden. Er muß sie bekämpfen und besiegen, um Ihr Erinnerungsvermögen wieder in Gang zu setzen; denn nur mit vereinten Kräften können sie diese fremde Welt der verzwickten Labyrinthe, bizarren Feinde und mystischen Gegenden verlassen. Auf ihren Reisen wird jeder der Charaktere eine eigene Waffe finden, die ihnen hilft, die Fremden zu bekämpfen und ihren Weg zurück nach Ufouria zu bahnen.

Die Spielbedienung



Start
- Drücken, um das Spiel zu starten
- Erneut drücken, um es einzufrieren (Pause)

Select
- Drücken, um den Subscreen zu zeigen.

A-Knopf
- Springen
- A + Runter = Feinde platt
- Drücken, um auf dem Subscreen Charakter und Gegenstände auszusuchen

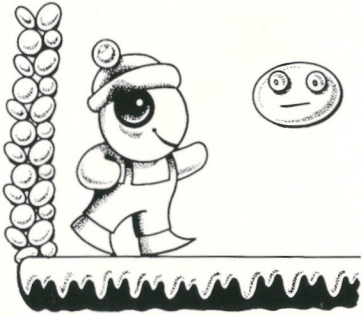
B-Knopf
- Aufheben von Bällen
- Werfen der Bälle
- Gedrückt halten, für Spezialangriff

D-Knopf
- Bewegt Figur nach rechts oder links
- nach unten drücken, um sich zu ducken
- nach oben drücken, um Seile hinaufzuklettern
- Zur Auswahl von Charakteren oder Gegenständen auf dem Subscreen

Wir blasen zum Angriff

1) Grundangriff

Drücke den D-Knopf nach unten, während Du den Feinden auf den Kopf springst

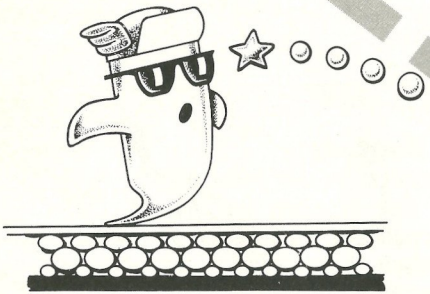


2) Wurfattacke

Nachdem Du den Feind geplättet hast, wird er sich in einen Ball oder einen Kristall verwandeln. Sammle den Kristall, indem Du einfach über ihn läufst. Kristalle sind zwei Punkte wert.

Wenn er sich in einen Ball verwandelt, drücke den B-Knopf, um ihn aufzuheben, und erneut, um ihn als Waffe wegzuschleudern.

Wir blasen zum Angriff



3) Spezielle Angriffsmethoden

Geheime Waffensymbole sind im ganzen Spiel versteckt. Es gibt spezielle Waffen für jeden Charakter, und diese machen es ihm möglich, bestimmte Bosse zu bekämpfen oder bestimmte Gegenden des Spieles zu erkunden.

Wenn die geheime Waffe für jeden Charakter gefunden ist, kannst Du sie gegen die Feinde einsetzen. Drücke den B-Knopf so lange, bis ein Herz erscheint, und drücke ihn erneut, um anzugreifen.

So geht's den Bossen an den Kragen

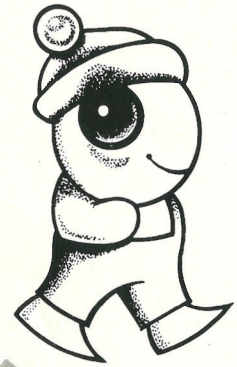
1. Springe genau auf den Kopf des Bosses, um einen Waffen-Ball zu erhalten.

2. Wirf den Ball, um ihm Schaden zuzufügen.

3. Einige Bosse können nur mit Hilfe der speziellen Waffen bekämpft werden.

Achtung: Das Springen auf den Boss fügt diesem keinen Schaden zu.

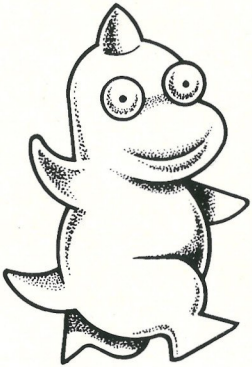
Die Haupt



Bop-Louie

- schneller Flitzer auf dem Land
- durchschnittlicher Springer
- kann nicht schwimmen
- Mit seinem speziellen Power-up kann er Wände hinaufklettern

*Geheimwaffe: Sein Kopf springt hervor



Freeon-Leon

- kann auf Eis sehr gut laufen
- kann auf der Wasseroberfläche schwimmen
- lahmer Kriecher auf Land
- kein guter Springer

*Geheimwaffe: hat einen eisigen Atem

darsteller

Shades

- Flotter Hüpfer
- lahmer Läufer
- Landratte (Nichtschwimmer)

*Geheimwaffe: vorspringende Augen

Gil

- kann unter Wasser laufen
- durchschnittlicher Läufer an Land
- schlechter Springer

*Geheimwaffe: er rülpst Bomben

Die Hauptdarsteller

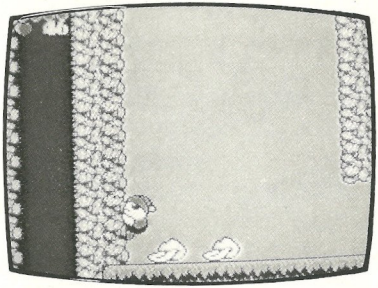
*Du muβt diese Geheimwaffen finden, die irgendwo im Spiel versteckt sind.

Wenn Du eine dieser Geheimwaffen gefunden hast, drücke den B-Knopf solange, bis ein Herz erscheint, und dann erneut, um anzugreifen.

Bop-Louie's Saugtasse

Wenn Du Bop-Louie's "Saugtasse" findest, stell Dich in der Nähe einer Wand auf und springe dagegen. Während Du den D-Knopf in Richtung der Wand drückst, drücke gleichzeitig wiederholt den A-Knopf.

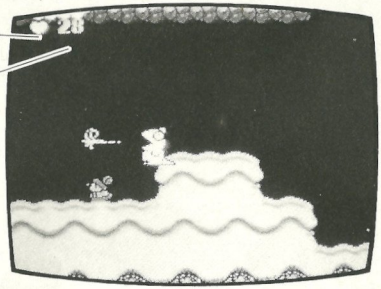
Nur Bop-Louie kann die "Saugtasse" zum "die-Wand-hoch-laufen" nutzen.



Bildschirmdarstellung

Lebenscontainer (jeder enthält 50 Lebenspunkte)

Zahl der Lebenspunkte im Lebenscontainer



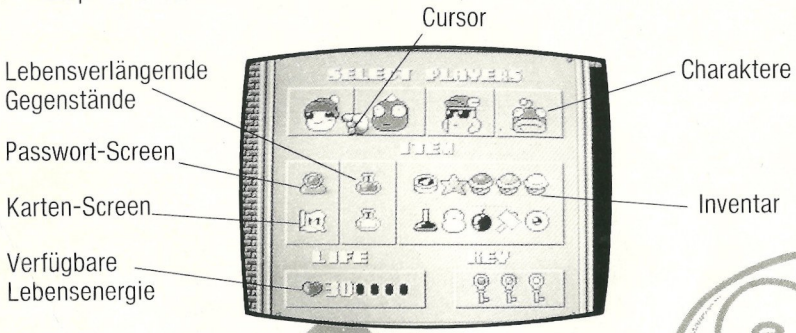
Vier Lebenscontainer sind an verschiedenen Plätzen quer durch das Spiel hindurch versteckt. Jeder Container enthält 50 Lebenspunkte. Wenn Du einen findest, ist er leer. Sie sind nur nützlich, wenn Sie mit Medizin oder dem Wasser des Lebens gefüllt werden. Die Medizin ist 49 Lebenspunkte oder einen Lebenscontainer wert. Das Wasser des Lebens füllt alle Container bis zum Rand auf.

Wenn Du beginnst, hast Du nur 10 Lebenspunkte. Jedesmal, wenn Du getroffen oder verwundet wirst, werden Lebenspunkte abgezogen. Wenn alle dahin sind, ist auch dein Leben futsch und das Spiel vorbei.

Du hast die Möglichkeit, Dein Spiel fortzusetzen. Du wirst zwar mit allen eingesammelten Gegenständen, jedoch am Anfang des Spieles wieder beginnen.

Der "Subscreen"

Du kannst Dir den Subscreen (Menüauswahl-Bildschirm) anzeigen lassen, wenn Du den Select-Knopf drückst.



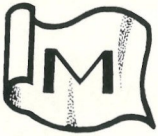
Bewege den Cursor, indem Du den 4-Wege-Joystick bewegst, und drücke den A-Knopf, um auszuwählen.

*Inventar-Gegenstände können nicht ausgewählt werden. Sie werden am Subscreen erscheinen, nachdem Du sie eingesammelt hast.

Wertvolle Gegenstände

Kristall
Erlaubt Dir, die Passwörter zu sehen.

Karte
Ermöglicht Dir, eine Karte der Welt zu sehen



Kompass
Erlaubt Dir, die eigene Position auf der Karte zu bestimmen.

Macht der Einsicht
Erlaubt Dir, die Positionen von versteckten besonderen Gegenständen zu sehen

Ring der Macht
Erlaubt Dir, den Aufenthaltsort der gleichfarbigen Ringe auf der Karte zu sehen (da sind drei Ringe).

Schlüssel
Sammle alle drei Schlüssel, und Du kannst das Tempeltor öffnen.

"Saugtasse"
Ermöglicht es Bop-Louie, die Wand hochzugehen.

Bop-Louie's Spezialwaffe
Erlaubt es Bop-Louie, seinen Kopf nach Feinden zu schleudern.

Wertvolle Gegenstände

Freeon-Leon's Spezialwaffe
Macht aus Feinden Eisblöcke

Shades' Spezialwaffe
Die Augen springen hervor und beseitigen alle Feinde auf dem Bildschirm

Gil's Spezialwaffe
Damit rülpst er Bomben aus, die benutzt werden können, um dünne Wände zu zerstören, die den Durchgang versperren.

Lebenscontainer
Er ist fähig, 49 Lebenspunkte zu bewahren. Er muß mit dem Wasser des Lebens oder Medizin gefüllt werden. Es sind im Spiel vier Lebenscontainer versteckt.

Medizin
Füllt einen Lebenscontainer.

Wasser des Lebens
Füllt alle Lebenscontainer, die zuvor aufgesammelt wurden.

Passwörter

Wenn Du das Spiel sichern willst, wähle auf dem Subscreen den Kristall aus, und Dir wird ein Passwort angezeigt. Schreibe dieses auf. Wenn Du dann ein neues Spiel anfängst, gib einfach das Passwort wieder ein, und Du beginnst mit allen Deinen Gegenständen wieder am Anfang des Spiels.

Du kannst Dir nur das Passwort zeigen lassen, wenn Du den Kristall eingesammelt hast.

Karte

Blaue Ära – zeigt Schlüssel (Ringe der Macht)

Rote Ara – zeigt spezielle Gegenstände (Macht der Einsicht)

Grüne Ära – zeigt Deine derzeitige Position (Kompass)

Du kannst nur die Karte lesen, wenn Du das Kartensymbol zuvor gefunden hast.

Ein paar Tips

Tip: In einigen Situation ist es mpglich, daβ Freeon seine Feinde eineist, auf sie springt und so über gefährliche Situationen springen kann.

Tip: Halte Medizin und Wasser des Lebens für schwierige Situationen im Spiel zurück.

Tip: Eine Gegend im Spiel ist vollkommen dunkel, und Du wirst ein Licht brauchen, das Du entzünden kannst, um zu sehen. Der Lichtschalter ist im unteren, linken Teil der ersten Mauerebene, die Du entdeckst, versteckt. Benutze Gil's Bomben, um ihn zu entdecken.

Tip: Der einzige Weg, den fremden Stein zu verschieben, damit er das Wasser blockiert, ist auf ihn zu springen.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System®

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.
Distributed by LAGUNA GmbH.
Am Südpark12, W-6092 Kelsterbach Germany
©1992 Sun Electronics Corporation

Printed in Japan